



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA PUZZLE VENN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN HIMPUNAN

S K R I P S I



ADITIA OKTAVIYANTO
NIM : 07450759

JURUSAN MATEMATIKA – FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2012 M / 1433 H



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

IKHTISAR

Aditia Oktaviyanto. NIM 07450759 : “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Puzzle Venn Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan”

Fakta berdasarkan hasil dialog awal dengan guru matematika dan studi pendahuluan di SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan yang memang menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran di kelas VII masih kurang optimal baik dari segi siswa, guru, maupun media pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah di dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya mengenai himpunan tanpa adanya dukungan atau media yang memadai. Hal ini mengakibatkan siswa sebagian merasa jenuh dan kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru. Proses pembelajaran yang kurang optimal tersebut dapat diatasi dengan melakukan inovasi (pembaharuan) pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tepat dalam pembelajaran matematika. Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran. Judul dalam penelitian ini adalah *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Puzzle Venn Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan*.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang pengaruh dan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga *puzzle venn*.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 4 kelas dengan 124 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini diambil secara *cluster random sampling* yaitu kelas VII-A yang berjumlah 29 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket respon siswa tentang penerapan alat peraga *puzzle venn* dan tes hasil belajar siswa dengan menggunakan uji statistik analisis regresi.

Berdasarkan tabel menunjukkan regresi yang dicari .nilai sig. dari konstan = $0.807 > 0,05$ dan nilai sig. variabel X nya sebesar $0.004 < 0,05$. Dengan demikian persamaan yang tepat untuk kedua variabel tersebut adalah $\hat{Y} = 4.782 + 0.964 X$.

Dari persamaan tersebut jika tanpa penggunaan alat peraga *puzzle venn* maka hasil belajar siswa sebesar 4.782 dan koefisien regresi sebesar 0.964 menyatakan bahwa setiap penambahan (peningkatan) penggunaan alat peraga *puzzle venn* akan mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 0.964. dan hasil nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,335. Artinya, 33,5% variabel dependen hasil belajar siswa (y) dijelaskan oleh variabel independen penggunaan alat peraga *puzzle venn* (x), dan sisanya 66,5% ($100\% - 33,5\%$) dijelaskan oleh variabel lain di luar variabel yang digunakan. Sedangkan dari uji hipotesis didapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,690 > 2,056$ yang artinya bahwa ada pengaruh penggunaan alat peraga *puzzle venn* (x) terhadap hasil belajar siswa (y).



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga Allah SWT tetap limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, tidak lupa kepada para keluarganya, sahabatnya dan para pengikutnya.

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksum Muhtar, MA. selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
3. Bapak Toheri, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
4. Ibu Dra. Etty Ratnawati, M.Pd. selaku pembimbing I,
5. Ibu Hj. Indah Nursuprianah, M.Si. selaku pembimbing II,
6. Bapak Drs. H. Saeful Uyun, M.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 2 Cidahu Kuningan dan guru-guru serta siswa-siswa yang telah membantu penulis dalam mengadakan penelitian,
7. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tentunya masih banyak terdapat kekeliruan dan kesalahan, baik dari segi isi maupun teknik penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhirnya, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada masyarakat akademik mudah-mudahan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Cirebon, Januari 2012

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Kerangka Pemikiran	6
F. Hipotesis Penelitian	8
G. Sistematika Penelitian	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Alat Peraga	11
B. Alat Peraga <i>Puzzle Venn</i>	13
C. Hasil Belajar Matematika	22
D. Respon	24
E. Himpunan	27
F. Alat Peraga <i>Puzzle Venn</i> Dan Hasil Belajar Matematika	33
G. Penelitian Yang Relevan	35
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel.....	38
C. Metode dan Desain Penelitian.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Instrumen Penelitian.....	41



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

F. Prosedur Pengolahan Data.....	51
----------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	
1. Data Variabel X (Penggunaan alat peraga <i>puzzle venn</i>)	56
2. Data Variabel Y (Hasil Belajar).....	72
B. Analisis Data	
1. Uji Normalitas	73
2. Uji Linier	76
3. Persamaan Regresi	77
4. Uji Koefisien Determinasi	78
5. Uji Hipotesis	79
C. Pembahasan	80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA	85
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	86
--------------------------------	-----------



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Soal.....	43
Tabel 3.3 Validitas Soal	44
Tabel 3.4 Derajat Reliabilitas Soal.....	45
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	46
Tabel 3.6 Indeks Kesukaran Soal.....	47
Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda	49
Tabel 3.8 Indeks Daya Pembeda.....	49
Tabel 3.9 Rekapitulasi Analisis Butir Soal	50
Tabel 3.10 Daftar Analisis Varians untuk Uji Independent dan Kelinearan Regressi.....	53
Tabel 4.1 Skor Angket Penggunaan Alat Peraga <i>Puzzle Venn</i>	57
Tabel 4.2 Descriptive Statistics.....	58
Tabel 4.3 Kriteria Interpretasi skor	58
Tabel 4.4 Deskripsi data item angket no. 9.....	59
Tabel 4. 5 Deskripsi data item angket no. 16.....	59
Tabel 4. 6 Deskripsi data item angket no. 11	60
Tabel 4.7 Deskripsi data item angket no.13.....	61
Tabel 4.8 Deskripsi data item angket no. 2.....	61
Tabel 4.9 Deskripsi data item angket no. 4.....	62
Tabel 4.10 Deskripsi data item angket no. 8.....	63
Tabel 4.11 Deskripsi data item angket no. 10.....	63
Tabel 4.12 Deskripsi data item angket no. 15	64
Tabel 4.13 Deskripsi data item angket no. 5	65
Tabel 4.14 Deskripsi data item angket no. 14.....	65
Tabel 4.15 Deskripsi data item angket no. 17.....	66
Tabel 4.16 Deskripsi data item angket no. 18.....	66
Tabel 4.17 Deskripsi data item angket no. 1	67



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel 4.18 Deskripsi data item angket no. 6	68
Tabel 4.19 Deskripsi data item angket no. 7	68
Tabel 4.20 Deskripsi data item angket no. 3	69
Tabel 4.21 Deskripsi data item angket no. 12	70
Tabel 4.22 Deskripsi data item angket no. 19	70
Tabel 4.23 Deskripsi data item angket no. 20	71
Tabel 4.24 Deskriptive Statistik Posttest	72
Tabel 4.25 Case Processing Summary	73
Tabel 4.26 Test of Normality	74
Tabel 4.28 Coefficients ^a	76
Tabel 4.29 ANOVA Table	77
Tabel 4.30 Persamaan Regresi	77
Tabel 4. 31 Koefisien Determinasi.....	78
Tabel 4.32 Hipotesis.....	79



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

DAFTAR GAMBAR

Diagram 4.1 Presentase Indikator Angket	72
Diagram 4.2 Hasil Posttest Hasil Belajar	73
Diagram 4.3 Normal Q-Q Plot Penggunaan Alat Peraga <i>Puzzle Venn</i>	74
Diagram 4.4 Normal Q-Q Plot Hasil Belajar Siswa	75



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Daftar Nama Siswa Kelas VII.A	88
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	89
Silabus	99

Lampiran B

Kisi-Kisi Instrumen Angket	102
Soal Angket Penggunaan Alat Peraga <i>Puzzle Venn</i>	103
Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	106
Uji Instrumen Tes Kreativitas Hasil Belajar Siswa.....	107
Jawaban Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	110

Lampiran C

Validitas	111
Reliabilitas.....	113
Tingkat Kesukaran	115
Daya Pembeda.....	117
Kualitas Pengecoh	119
Korelasi Skor Butir Dengan Skor Total	121
Rekap Analisis Butir Soal	123

Lampiran D

Hasil Tes Angket Penggunaan Alat Peraga <i>Puzzle Venn</i>	128
Hasil Posttes Hasil Belajar Siswa.....	129

Lampiran E

Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa	130
Diagram Batang Hasil Posttes Hasil Belajar Siswa	130



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tabel Uji Normalitas Postes Hasil Belajar Siswa dan Angket	
Penggunaan Alat Peraga <i>Puzzle Venn</i>	131
Tabel Uji Independent dan Kelinearan Regresi	132
Persamaan Regresi	133
Uji Koefisien Determinasi.....	133
Uji Hipotesis.....	133

Lampiran F

Tabel Distribusi-t.....	134
-------------------------	-----

Lampiran G

Surat-surat



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha yang dilakukan diharapkan mampu membawa anak didik ke arah kedewasaannya, yang berarti dia harus mampu bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dilakukannya. Sebagai suatu kegiatan, pendidikan bertujuan membentuk peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Hamalik (2003 : 3) Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya, memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, diperlukan adanya pembinaan sejak dini terhadap anak didik yang dilakukan segenap elemen yang berperan dalam bidang pendidikan, termasuk pengadaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar matematika. Untuk meningkatkan kualitas penyelenggara proses pembelajaran, guru perlu memahami hal-hal yang mempengaruhi proses belajar siswa, baik yang menghambat maupun yang mendukung. Selain itu, guru harus memahami



tentang model atau strategi pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa agar dapat belajar secara optimal dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sanjaya (2009 : 205) proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Oleh sebab itu, dalam suatu proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran.

Briggs (Sanjaya, 2008 : 204) menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Darhimkas (1983: 6) berpendapat bahwa, alat peraga matematika dapat didefinisikan sebagai suatu alat peraga yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang telah dituangkan dalam silabus dan RPP bidang studi matematika, dan bertujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, menumbuhkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edward Dale (Sanjaya, 2009 : 206) menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin



abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh karena itu dengan adanya media pendidikan atau alat peraga diharapkan tidak akan mengalami perbedaan persepsi antara guru dengan siswa, serta siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Siswa akan senang tertarik, terangsang dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.

Dalam realita di lapangan bahwa penyampaian materi matematika dengan menggunakan media alat peraga memang belum sepenuhnya dapat dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru matematika di setiap sekolah. Begitu pula yang terjadi di SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan yang memang belum sepenuhnya penyampaian materi dengan dibantu media alat peraga. Meskipun memang dalam materi-materi tertentu terkadang guru menggunakan alat peraga, namun itu hanya dalam materi-materi dasar matematika seperti operasi hitung bilangan, bangun datar, bangun ruang dan sebagainya. Akan tetapi untuk pokok bahasan himpunan belum digunakan alat peraga untuk membantu siswa memahami materi tersebut. Hal ini mengakibatkan siswa sebagian merasa jenuh dan kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru.



Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran. Judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Puzzle Venn Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan” Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2011-2012.**

B. Perumusan Masalah

Dalam rumusan masalah ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Identifikasi Masalah

a) Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian dalam skripsi ini adalah media pembelajaran.

b) Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

c) Jenis masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan alat peraga puzzle venn terhadap hasil belajar pada pokok bahasan himpunan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan tahun pelajaran 2011-2012 ?

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis memberikan batasan penelitian yang dilakukan, yaitu :



1. Media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan yaitu alat peraga *puzzle venn*.
2. Hasil belajar yaitu nilai yang dicapai oleh siswa setelah diadakan post test pelajaran matematika siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan pada pokok bahasan Himpunan.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan.
4. Materi pelajaran untuk penelitian ini diambil dari satu pokok bahasan dari beberapa pokok bahasan yang ada di kelas VII yaitu pokok bahasan himpunan.

3. Pertanyaan Penelitian

- a) Bagaimana respon siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan terhadap penggunaan alat peraga *puzzle venn* pembelajaran matematika ?
- b) Seberapa besar hasil belajar siswa yang menggunakan alat peraga *puzzle venn* dalam pembelajaran matematika ?
- c) Seberapa besar pengaruh penggunaan alat peraga *puzzle venn* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan himpunan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu :



1. Untuk mengetahui respon dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan terhadap penggunaan alat peraga *puzzle venn* pembelajaran matematika.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan yang menggunakan alat peraga *puzzle venn* dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan himpunan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga *puzzle venn* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan himpunan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cidahu Kabupaten Kuningan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, akan diperoleh pemecahan masalah dalam penelitian ini dan diperoleh suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran alat peraga dalam menyampaikan materi himpunan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan profesionalitas guru.
3. Bagi siswa, menumbuhkan kemampuan dalam merespon dan memahami materi yang disampaikan dengan cara penyampaian yang berbeda.



4. Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran matematika.

E. Kerangka Pemikiran

Melalui dunia pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan kreativitas. Salah satu tujuan pendidikan adalah penanaman pengetahuan, keterampilan dan kreativitas sebagai bagian dari satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Matematika sebagai ilmu yang sasaran penelaahannya abstrak, cenderung sulit diterima dan dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan siswa enggan atau kurang berminat dalam mempelajari matematika. Oleh karena itu diperlukan suatu penyelenggaraan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatifnya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (alat peraga), karena sesuai dengan fungsinya dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan alat peraga, siswa akan lebih senang dalam mengikuti pelajaran matematika, sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari fungsinya alat peraga dapat memberikan motivasi belajar, media/alat peraga akan memberikan semangat baru dan rasa senang



mempelajari matematika. Oleh karena semangat dan minat yang tumbuh dari diri siswa sendiri diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan guru. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyampaikan setiap materi dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Apabila suatu lembaga pendidikan mempunyai media pembelajaran yang baik dan siswa mempunyai minat belajar yang baik tentulah akan mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar yang memuaskan.

Menentukan media pembelajaran merupakan hal yang dapat menentukan tercapainya suatu proses belajar mengajar yang efektif dan efisien sehingga tercapai hasil yang baik. Mengajar merupakan kegiatan belajar yang dilakukan guru. Adalah mengajar, guru tidak sekadar menerangkan dan menyampaikan sejumlah materi pelajaran kepada peserta didik, namun guru hendaknya selalu memberikan rangsangan dan dorongan agar pada diri siswa terjadi proses belajar. Oleh sebab itu, setiap guru perlu menggunakan media pembelajaran dan dapat mengelola kelas secara baik sehingga mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif. Secara garis besar media pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai berikut (a) media objek fisik (model, alat peraga), (b) media grafis/visual (poster, chart, kartu dll), (c) media proyeksi, (d) media audio, (d) media audio-visual.



F. Hipotesis Penelitian

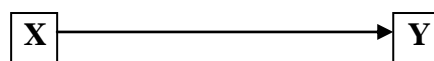
Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara. Dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan belum relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2008 : 96). Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai dugaan sementara yang kemungkinan benar dan kemungkinan juga salah.

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dan hipotesis nol (nihil). Hipotesis kerja disebut juga dalam hipotesis alternatif, disingkat H_a dan hipotesis nol disingkat H_o . Berdasarkan pengertian tersebut, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_o = Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan alat peraga puzzle venn dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan himpunan.

H_a = Terdapat pengaruh dari penggunaan alat peraga *puzzle venn* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan himpunan.

Dari rumusan hipotesis di atas, maka model hubungan antar kedua variable penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

X sebagai *variable independent* = penggunaan alat peraga matematika *puzzle venn*

Y sebagai *variable dependent* = hasil belajar siswa



H. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a) Bab I Pendahuluan

Di dalamnya menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, teori pendukung, kerangka penelitian, hipotesis, dan sistematika penulisan.

b) Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini membahas tentang hakikat alat peaga serta penggunaan alat peraga *Puzzle Venn*. Pengertian hasil belajar menurut berbagai ahli, dan penjelasan materi tentang himpunan.

c) Bab III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini membahas tentang waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi dan instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan prosedur pengolahan data.

d) Bab IV Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam bab ini membahas tentang deskripsi data dan analisis data. Analisis dan tersebut berupa pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji independent dan kelinearan regresi, uji koefisien determinasi, dan pengujian hipotesis.

e) Bab V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini penulis memberi kesimpulan dan saran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Huni Falah, 2009. *Hubungan Penggunaan VCD Sebagai Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IX Di MTs Tajul Falah Kabupaten Tasikmalaya*. Skripsi
- Agita Tri Handayani. 2007. *Penerapan Metode Peer Teaching Dan Hubungannya Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat Dan Pecahan Dalam Bidang Studi Matematika Di SMP Negeri 1 Losari*. Skripsi.
- Ahmadi, H. Abu dan Joko Tri Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas tarbiyah Komponen MKDK*, Bandung : CV. Pustaka Setia, h. 104
- Ahmadi, Abu. 1992. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ahmadi, Abu. 1993. *Cara Belajar Yang Mandiri dan Sukses*. Solo : CV Aneka.
- Amrullah. 2007. Skripsi berjudul : *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Neraca Bilangan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasa Pertidaksamaan Linear Dan Persamaan Linear Satu Variable*. STAIN Cirebon. Tidak diterbitkan
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek..* Jakarta: Rineka Cipta.
- Darhimkas. 1983. *Media Pendidikan Matematika*. Bandung: FPMIPA IKIP.
- Dimiyati dan Mudjiono.1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 sekolah Menengah Pertama : Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar, 1994. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: Tirganda Karya.
- Hudojo, Herman. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.



- Iswadji, Djoko, 2003. *Pengembangan Media/Alat Peraga Pembelajaran Matematika Di SLTP*. Makalah
- Kartono, Kartini. 1992. *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis*. Bandung : Mandar Maju.
- Kartono, Kartini. 1996. *Psikologi Umum*. Bandung : Mandar Maju
- Kusnadi. 2010. Skripsi berjudul: *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Pembelajaran Kontekstual* . . STAIN Cirebon. Tidak diterbitkan.
- Margono. S. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rinneka Cipta.
- Pujiati. 1994. *Pengajaran dengan Metode Pemecahan Masalah*. Yogyakarta : PPPG Matematika.
- Purnamasari, Evi, 2010. Skripsi berjudul : *Pengaruh Penggunaan Wingedom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras*. IAIN Cirebon. Tidak diterbitkan.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Riduwan. 2007. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Rosita, Siti. 2006. Skripsi berjudul : *Pengaruh Penggunaan Batang Cuisenaire Dalam Pembelajaran Isi Kubus Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*. STAIN Cirebon. Tidak diterbitkan.
- Sagala, 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru algesindo
- Sudjana.1996. *Model Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, 2008. *Metodologi Peneletian Pendidikan*. Bandung : Alfabetha

- Sugandi, Achmad & Haryanto. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang : UPT MKK UNNES.
- Suherman, dkk.,2001. *Common Textbook Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI Bandung.
- Sujanto, Agus. 1993. *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes implementasi Kurikulum 2004*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Surya, Mohamad, 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suryabrata S. 1993. *Psikologi pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1. Hand Out*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Sutikno, M. Sobri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran* . Bandung : Prospect.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung; Remadja Rosda Karya.
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung.
- Tri Anni, Catharina, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Dikti

